

# 7 Csoda: Párbaj – Vezetők

KÉSZÍTETTE: BERÉNYI SZABOLCS – 2017. ÁPRILIS

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *7 Csoda: Párbaj* ezen kiegészítője lehetőséget kínál arra, hogy a játékban létrehozott civilizációd élére vezetőket állíts. Ezek a vezetők - akiket 20 új kártya fog képviselni - a maguk módján fogják városod növekedését befolyásolni. Míg a *7 Csoda: Párbaj – Pantheon* kiegészítőjében az isteneknek többnyire egyszeri ráhatásuk volt a játékra, addig a legtöbb vezetőnek, amíg a városodban van, folyamatos a hatása. A *7 Csoda: Párbaj – Vezetők* kiegészítő játszható csak az alapjátékkal, és játszható a *Pantheon* kiegészítővel is. A játékmenet egy kicsit módosul, de a győzelmi feltételek ugyanazok maradnak, mint az alapjátékban.

## ELŐKÉSZÜLETEK – KICSIT MÁSKÉPP

### A CSODÁK KIVÁLASZTÁSÁNAK FÁZISA

Tegyük ki az összes (16) csodát képpel felfelé. [16 csoda = 12 csoda az alapjátékból + 2 a *Phanteon* kiegészítőből + *Messe* és *Statue of Liberty*] A kezdő játékos választ egy csodát magának. A másik játékos is választ egy csodát magának, és egy csodát felfordít – ez már nem választható. A kezdő játékos választ egy csodát magának, és egy csodát szintén felfordít. Ezt a folyamatot addig ismétlik a játékosok, míg végül mindkét játékosnak 4-4 csodája nem lesz.

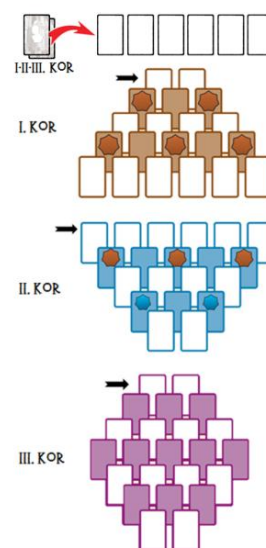
### A KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA ÉS ELHELYEZÉSE



Mindhárom kor paklijából és a vezetők pakliból tegyünk félre hármathármat, ezek nem fognak szerepelni a játékban (kivételesen a Szabadság-szobor csoda esetén). Tervezhetőbb a játék, ha felfedjük ezeket a kártyákat, viszont ha szeretnénk egy kis meglepetést, akkor maradjanak titokban e kártyák.

A céhkártyákból és a nagytemplom kártyákból húzzunk ki hármathármat anélkül, hogy megnéznénk őket, és keverjük össze a harmadik kor kártyáival.

A kártyák elhelyezésénél először a vezető kártyák közül fedjük fel hatot. Ezt minden kor legelején meg kell tennünk. Ezután tegyük le a 20 kártyát (a harmadik kornál ez 23) az adott kor elrendezésének megfelelően, és a mitológiai jelölőket és felajánlás jelzőket is tegyük a kártyákra. (Tervezhetőbb a játék, ha felfedjük a jelölőket).



### A PANTHEON VÁLTOZÁSAI

*7 Csoda: Párbaj – Pantheon* kiegészítőjét használva az istenek befolyásolják a játékot, és hogy ezt még inkább ki tudjuk használni, ezért nem csak az első korban, hanem a második korban is lehet mitológiai jelzőkkel isteneket a pantheon táblára helyezni (képpel lefelé). A 3. korban megjelenő nagytemplom kártyák is kiegészülnek egy hatással. Aki megépít egy nagytemplomot, az az adott valláshoz tartozó istent (ha még van) helyezhet fel a pantheon táblára, ekkor már képpel felfelé.

### JÁTÉK CSAK AZ ALAPJÁTÉKKAL

A *7 Csoda: Párbaj – Vezetők* kiegészítő játszható csak az alapjátékkal is, a *Pantheon* kiegészítő nélkül. Ekkor a következő előkészületek kell megtennünk. Vegyük ki a csodák közül az *Istenek színházát* és a *Szentélyt*, a vezetők közül *Caesart*, *Salamont* és *Nabukodonozort*, és a fejlődéskorongok közül a *Miszticizmust*. Természetesen a mitológiai és a felajánlás jelzőkre sem lesz szükségünk. A harmadik kor kártyáinál a nagytemplom kártyák helyett is válasszunk céhkártyákat, vagyis ekkor hatot, a három helyett, és így tegyük le a lapokat.

## A VEZETŐKÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Minden korban egy játékos csak egyszer választhat vezetőkártyát. Ez bármikor megtörténhet a játékrész alatt, amikor a játékos sorra kerül. Akár rögtön a legelején, az első kártya felhúzása előtt, és akár a legvégén is, az utolsó kártya felhúzása után (ez egyébként az istenek felbérélsére is igaz). Ha egy játékos a vezetőkártyák közül választ, akkor ez úgy történik, hogy egy kártyát magának választ, és egy kártyát pedig felfordít (úgy, mint a csodák választásánál is). Ha mindkét játékos választott vezetőkártyát (tehát egyet-egyet elvett, és egyet-egyet felfordított), akkor a kor végén a maradék kettőt visszatesszük a vezetőkártya pakliba, összekeverjük, és a következő kor elején újból hatot felfedünk.

A kiválasztott vezetőkártyát háromféleképp használhatjuk fel:

- megépítünk vele egy csodát
- eldobjuk 2 érmeért (továbbá minden sárga lapért 1-1 érme jár)
- felbéreljük a vezetőt



## A VEZETŐK FELBÉRLÉSE

Vezetőt csak saját területre lehet tenni, itt három hely közül lehet választani. A vezető felbérélsének ára attól függ, hogy melyik zóna határára helyezük. (Nulladik zóna az, ahol a játék elején elhelyezzük a konfliktusjelzőt.) Az első zóna végén elhelyezett vezető 2 aranyba, a második zóna végén 4 aranyba, a harmadik és a győzelmi zóna határán pedig 6 aranyba kerül.



A felbérelt vezető lehet aktív és lehet passzív. Ez a játék során a katonai lépésektől függően többször meg is változhat. A vezető addig aktív (képpel felfelé), addig érvényesül a hatása, amíg a konfliktusjelző át nem lép az adott zónahatáron, ahol a vezető van. Ha a konfliktusjelző átlép egy zónahatáron, akkor nemcsak pénzt veszít a játékos (2 vagy 5 érmet), hanem vezetőkártyája is passzív lesz, le kell fordítani. Ha felszabadul egy zóna, vagyis a konfliktusjelző visszakerül a zónahatáron túlra, akkor a vezetőkártya újra aktív lesz, fel kell fordítani. Egy vezetőt lehet megszállt területre is rakni, vagyis a katonai jelölő mögé, ám ekkor egyből képpel lefelé, vagyis passzív állapotban kell elhelyezni.



# A VEZETŐK LEÍRÁSA



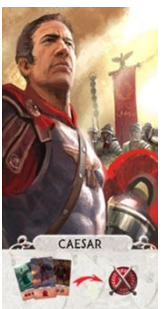
## ARISZTOTELÉSZ

Arisztotelész minden különböző tudományos szimbólumért győzelmi pontot ad. 1 szimbólum → 1 győzelmi pont, 2 szimbólum → 3 győzelmi pont, 3 szimbólum → 5 győzelmi pont, 4 szimbólum → 7 győzelmi pont, 5 szimbólum → 9 győzelmi pont. Csak a különböző szimbólumok számítanak!



## ARKHIMÉDÉSZ

Zónájától függően használhatja egy fejlődéskorong hatását (akár pénz, akár győzelmi pont, akár más hatást). Ha az egyes zóna határán (2 arany) található Arkhimédész, akkor a középső korongot másolja le, ha a harmadik határon van (6 arany), akkor a szélső korongot, ha a második (4 arany) helyen tevékenykedik, akkor az előbb említett korongok közöttre van hatással. Ha a fejlődéskorongot elveszik Arkhimédész fölül, akkor természetesen elveszti képességét a vezető (de a pénzt, ha kapott nem kell visszafizetnie a játékosnak).



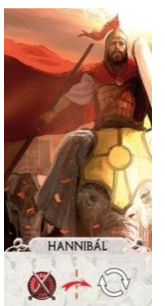
## CAESAR

Caesar ha aktív, akkor minden római isten felbérlesénél plusz egy katonai lépést tehet.



## EUKLIDÉSZ

Euklidész ha aktív, akkor az ábrán látható szimbólumok egyikét adja neked. Egyszerre csak egyet, tehát a tudományos győzelemhez ez a vezető nem két szimbólumot ad, csak egyet, de azt az egyet, ami kell neked a kettő közül.



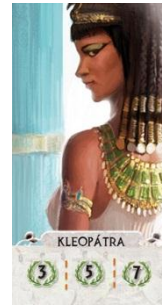
## HANNIBÁL

Ha a konfliktusjelző egy katonai lépésednek köszönhetően átlép egy zónahatárt, akár a saját területeden is, akkor azonnal még egyszer sorra kerülsz.



## IMHOTEP

Imhotep amint játékba kerül, és ezután minden kor legelején, ad egy új csodát neked, amit te választhatsz ki a játékba nem kerültek közül. Természetesen az alapszabály továbbra is érvényben marad: csak hét csodát lehet megépíteni a játék során.



## KLEOPÁTRA

Kleopátra attól függően, hogy hova helyezted 3, 5 vagy 7 győzelmi pontot ér, ha aktív a játék befejezésekor. 3 győzelmi pontot ér, ha a harmadik zóna határára teszed (6 érméért), 5 győzelmi pont jár, ha a második zónához teszed 4 érméért, és 7 győzelmi pontot ér, ha az első zónához teszed 2 érméért.



## KRÓZUS

Minden kor legvégén pénzt ad neked Krózus, ha aktív. Ha a harmadik zóna határára teszed (6 érméért) akkor 3 érmét, ha a második zónához teszed 4 érméért, akkor 4 érmét, és ha az első zónához teszed 2 érméért, akkor 5 érmét ad minden kor végén.



## LEÓNIDASZ

Ennek a vezetőnek olyan hatása van, mint Minerva istennőnek, vagyis egyszer feltartóztatja a konfliktusjelzőt. Ez után a vezetőkátyát el kell dobni. Később helyére új vezetőt lehet állítani betartva a szabályt, hogy egy korban csak egy vezetőt lehet felbérelni.



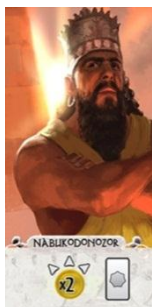
## MAECENAS

Miután felbérelted Maecenast, a további vezetőket ingyen bérelheted fel, amennyiben aktív Maecenas. Ezen felül ingyen, láncépítéssel megépítheted a szimbólumoknak megfelelő tudományos épületeket.



## MÍDÁSZ

Minden a bankból kapott pénzhez plusz érmét kapsz Midásztól. Ha a harmadik zóna határára tetted (6 érméért) akkor plusz 1 érmét, ha a második zónához tetted 4 érméért, akkor 2 érmét, és ha az első zónához tetted 2 érméért, akkor 3 érmét ad minden bevételhez, amit a bankból kapsz.



## NABUKODONOZOR

Ez a vezető megduplázza ellenfelednek a te területed fölött lévő istenek költségét. Tehát a 6 érme helyett 12, a 7 helyett 14, míg a 8 helyett 16 érmét kell fizetnie ellenfelednek, ha innen szeretne istent felbérelni. A kapukártya, mely eleve duplázza az árat, így most négyszeres értéket jelent.



## NAGY SÁNDOR

Nagy Sándor az ellenfél területén tett minden katonai lépésért 1 győzelmi pontot ad a játék végén, ha aktív. Ez plusz 1 győzelmi ponttól plusz 8-ig terjedhet.



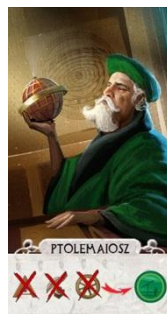
## PERIKLÉSZ

Ha a konfliktusjelző egy katonai lépésednek köszönhetően az ellenfél területén átlép egy zónahatárt, akkor egy nyersanyagkártyát eldobhatsz ellenfeledtől.



## PLATÓN

Platón ha aktív a játék legvégén 7-7 győzelmi pontot ad, minden barna-szürke-kék-sárga-zöld-piros-lila (céhkártya) kártyából álló teljes sorozatodért.



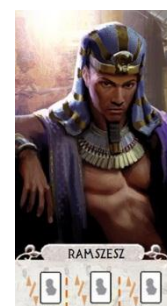
## PTOLEMAIOSZ

Ptolemaiosz minden három különböző tudományos szimbólumért elvehet egy fejlődéskorongot. Ekkor a szimbólumokat elveszíti a játékos, így az azokat tartalmazó zöld kártyákat, vagy a törvény fejlődéskorongot, vagy Ishtar istennőt, vagy Nisaba istennő kígyójelzőjét, vagy Euklidész vagy Püthagorasz vezetőjét el kell dobnia.



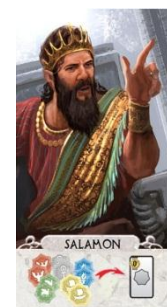
## PÜTHAGORASZ

Ha aktív a városodban Püthagorasz, akkor az ábrán látható szimbólumok egyikét adja neked. De egyszerre csak egyet, tehát a tudományos győzelemhez ez a vezető nem két szimbólumot ad, csak egyet, de azt az egyet, ami kell neked a kettő közül.



## RAMSZESZ

Ramszesz képes lemásolni az ugyanazon a zónában elhelyezkedő ellenséges vezető képességét. Ehhez az kell, hogy mindkét vezető aktív legyen.



## SALAMON

Ennek a vezetőnek a segítségével, ha két egyforma mitológiai jelölő birtokában vagy, ingyen bérelheted fel az adott pantheonba tartozó isteneket.



## VITRUVIUS

Vitruvius segítségével ingyen, láncépítéssel megépítheted a szimbólumoknak megfelelő kulturális és kereskedelmi épületeket.